

Pengembangan *Game Animal Name Recognition* Berbasis *Adobe Flash* Materi Pengenalan Nama Hewan Dalam Bahasa Inggris Pada Siswa Kelas 4 SD

SKRIPSI



OLEH:

MUHAMMAD MARTHA KURNIAWAN

NIM:201410430311158

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MALANG
2018**

LEMBAR PENGESAHAN

**PENGEMBANGAN GAME ANIMAL NAME RECOGNITION BERBASIS
ADOBE FLASH MATERI PENGENALAN NAMA HEWAN DALAM
BAHASA INGGRIS PADA SISWA KELAS 4 SD**

**MUHAMMAD MARTHA KURNIAWAN
201410430311158**

Dipertahankan di depan dewan penguji
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Malang
Dan diterima untuk memenuhi persyaratan memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Mengesahkan,
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Malang
Malang, 26 Oktober 2018

Dekan FKIP,



Dr. Puncjari Wahyono, M.Kes

Dewan Penguji :

Tanda Tangan

1. Bustanol Arifin, M. Pd
2. Frendy Arufantiro, M.Pd
3. Erna Yayuk, M. Pd
4. Maharani Putri Kumalasani, M.Pd

1.

2.

3.

4.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillahirobbil 'alamin. Segala puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah Subhanahu wa Ta'ala karena hanya berkat rahmat dan hidayah-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengembangan *Game Animal Name Recognition* Berbasis *Adobe Flash* Materi Pengenalan Nama Hewan Dalam Bahasa Inggris Pada Siswa Kelas 4 SD”. Sholawat serta salam tercurah kepada nabi agung Muhammad SAW juga keluarganya serta semua orang yang meniti jalannya.

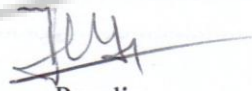
Selama penulisan skripsi ini kesulitan dan hambatan penulis tidak mungkin dapat diselesaikan sendiri tanpa bantuan dan dorongan dari berbagai pihak. Dengan segala kerendahan hati penulis mengucapkan banyak terimakasih kepada yang terhormat:

1. Ibu Erna Yayuk, M. Pd selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
2. Ibu Erna Yayuk, M. Pd selaku dosen pembimbing I yang telah berkenanan meluangkan waktu dan memberikan bimbingan serta motivasi kepada penulis.
3. Ibu Maharani Putri Kumalasani, M. Pd selaku dosen pembimbing II yang telah memberikan arahan dan ide ide kreatif nya sehingga skripsi tersusun dengan baik
4. Bapak Ari Dwi Haryono, M. Pd selaku ahli validasi media, Bapak Aditya, M. A selaku ahli validasi materi dan Ibu Titin Agustina, S. Pd. SD selaku ahli validasi pembelajaran yang telah memberikan saran dan masukan agar media pembelajaran yang dikembangkan menjadi lebih layak untuk digunakan.

5. Ibu Titin Agustina, S. Pd. SD selaku ibu guru wali kelas 4 SDN Jatimulyo 1 Malang telah memberikan ijin untuk melakukan penelitian, membantu, memberikan dukungan dan memberikan kesempatan penulis untuk dapat menguji cobakan media di kelas.
6. Bapak dan Ibu ku ,serta Keluarga ku yang selalu memberikan ridho dan doa yang tidak ada henti hentinya kepada penulis sebagai pemantik semangat dalam mengerjakan tugas akhir ini.
7. Mahasiswa PGSD D angkatan 2014 dan sahabat-sahabat penulis yang memberikan dukungan doa dan motivasi kepada penulis.
8. Teman suka duka saya Azhar, Johan, Bintang, Tinto, Tomy, Hudan, Andy.
9. Semua Pihak yang terkait yang tidak mungkin dapat penulis sebutkan satu per satu.

Semoga apa yang telah diberikan kepada penulis, senantiasa mendapatkan balasan yang setimpal dari Allah SWT. Penulis menyadari bahwa penelitian ini masih belum sempurna maka penulis mengharapkan saran dan kritik yang membangun. Dan akhirnya, penulis berharap semoga Skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis pada khususnya dan bagi pembaca pada umumnya.

Malang, 05 Oktober 2018


Penulis

DAFTAR ISI

| | |
|---|------|
| HALAMAN JUDUL..... | i |
| LEMBAR PERSETUJUAN..... | ii |
| LEMBAR PENGESAHAN..... | iii |
| SURAT PERNYATAAN KEASLIAN..... | iv |
| PERSEMBAHAN..... | v |
| ABSTRAK..... | vii |
| ABSTRACT..... | viii |
| KATA PENGANTAR..... | ix |
| DAFTAR ISI..... | xi |
| DAFTAR LAMPIRAN..... | xiii |
| DAFTAR GAMBAR..... | xiv |
| DAFTAR TABEL..... | xv |
| DAFTAR BAGAN..... | xvi |
| BAB I..... | 1 |
| PENDAHULUAN..... | 1 |
| A. Latar Belakang Masalah..... | 1 |
| B. Rumusan Masalah..... | 7 |
| C. Tujuan Penelitian..... | 7 |
| D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan..... | 7 |
| E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan..... | 10 |
| F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan..... | 10 |
| G. Definisi Operasional..... | 11 |
| BAB II..... | 15 |

| | |
|--|----|
| KAJIAN PUSTAKA..... | 15 |
| A. Kajian Teori..... | 15 |
| 1. Pengertian Media..... | 15 |
| 2. Jenis-jenis Media..... | 15 |
| 3. Fungsi Media..... | 16 |
| 4. Pengertian <i>Game Edukasi</i> | 17 |
| B. Kajian Penelitian yang Relevan..... | 24 |
| C. Kerangka Pikir..... | 25 |
| BAB III..... | 27 |
| METODE PENELITIAN..... | 27 |
| A. Model Penelitian & Pengembangan..... | 27 |
| B. Prosedur Penelitian & Pengembangan..... | 27 |
| C. Tempat dan Waktu Penelitian..... | 30 |
| D. Teknik Pengumpulan Data..... | 30 |
| E. Instrumen Penelitian..... | 31 |
| F. Teknik Analisa Data..... | 35 |
| BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN..... | 39 |
| A. Hasil Peneitian | 39 |
| B. Pembahasan..... | 58 |
| KESIMPULAN DAN SARAN..... | 61 |
| A. Kesimpulan..... | 61 |
| B. Saran..... | 62 |
| DAFTAR PUSTAKA..... | 63 |
| LAMPIRAN..... | 65 |

DAFTAR LAMPIRAN

| | |
|--|-----------|
| Lampiran 1 Lembar Observasi..... | 66 |
| Lampiran 2 Rancangan Pembuatan Media..... | 67 |
| Lampiran 3 Lembar Validasi Media Sebeleum Revisi..... | 73 |
| Lampiran 4 Lembar Media Sesudah Revisi..... | 75 |
| Lampiran 5 Lembar Validasi Materi..... | 77 |
| Lampiran 6 Lembar Validasi Ahli Pembelajaran..... | 79 |
| Lampiran 7 Angket Respon Siswa..... | 81 |
| Lampiran 8 Dokumentasi..... | 87 |
| Lampiran 9 Surat Setelah Penelitian..... | 89 |
| Lampiran 10 Hasil Cek Plagiasi..... | 90 |

DAFTAR PUSTAKA

- Anita Lie, 2003, *Coopeative Learning*, Jakarta, PT Gramedia Widiasarana.
- Anshori,Sodiq. 2014. Pemanfaatan Tik Sebagai Sumber Dan Media Pembelajaran Di Sekolah. Jurnal Pendidikan PKn dan Sosial Budaya. (Online) Hal. 10-20, (jurnal.stkippgri-bkl.ac.id/index.php/CC/article/download/84/25/) diakses pada tanggal 8 januari 2018.
- Arief S. Sadiman, dkk. (1986). *Seri Pustaka Teknologi Pendidikan No.6 Media Pendidikan. Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta : CV Rajawali.
- Arsyad, Azhar. 2011. *Media Pembelajaran*. Cetakan ke-15. Jakarta:Rajawalli Pers.
- Harmanto Bambang (2015) *Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran Vol. 3 No. 1 Januari*. (Online) journal.umpo.ac.id/index.php/dimensi/article/download/91/79 diakses pada tanggal 8 januari 2018.
- Daryanto, (2013). *Inovasi Pembelajaran Efektif*. Bandung: Yrma Widya.
- Dewi, Ghea. 2012. Pengembangan Game Edukasi Pengenalan Nama Hewan Dalam Bahasa Inggris Sebagai Media Pembelajaran Siswa SD Berbasis Macromedia Flash. Skripsi Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.
- Linasari, Nur. 2015. Upaya Peningkatan Konsentrasi Belajar Siswa Kelas IV Melalui Penerapan Teknik Kuis Tim Di SD Negeri Sidomulyo Sleman Tahun Ajaran 2014/2015. Skripsi Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta.
- Made, Desak. 2017. *Pengembangan Media Pembelajaran Pembuatan Pola Dasar Rok Berbasis Adobe Flash Untuk Kelas X SMK N 4 Surakarta*. Skripsi Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.
- Mariyam, Siti. 2008. Penerapan Kurikulum Muatan Lokal Dalam Pembentukan Kepribadian Islam Siswa Di Madrasah Tsanawiyah Negeri Tambakberas Jombang. Skripsi Fakultas Tarbiyah Universitas Islam Negeri (UIN) Malang.
- Nurhabibie. 2017. Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukasi Untuk Belajar Mandiri Pada Kompetensi Dasar Hidrolik Dan Komponen Hidrolik Siswa SMK Negeri 3 Wonosari. Skripsi Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.

Pratama, Wahyu. 2014. Game Adventure Misteri Kotak Pandora. Jurnal Telematika. (Online), Vol 7 No. 2 (ejournal.amikompurwokerto.ac.id/index.php/telematika/.../222) diakses pada tanggal 8 Januari 2018.

Septiyani, Anna. 2016. Pengembangan Media Pembelajaran Popup Dalam Pembelajaran Ips Terpadu Pada Pokok Bahasan Perang Diponegoro Dan Pengaruhnya Terhadap Nasionalisme Siswa Kelas VIII SMP N 4 Ungaran. Skripsi Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Semarang.

Sudibyo, Lies. 2011. *Peranan dan Dampak Teknologi Informasi dalam Dunia Pendidikan di Indonesia*. Widyatama Vol. 20 No. 2 Tahun 2011

Yamin, M. 2017. Metode Pembelajaran Bahasa Inggris Di Tingkat Dasar. Jurnal Pesona Dasar. (Online) Vol 1 No. 5 Hal. 82-97, (www.jurnal.unsyiah.ac.id/PEAR/article/download/7974/6521) diakses pada tanggal 8 Januari 2018.

